

Facultad de Bellas Artes de Málaga

Universidad de Málaga

Máster de Producción Artística Interdisciplinar
2015-16

Juan A. Pérez Pérez

Juan A. Pérez Pérez

MUNDUS

Espacio, Tiempo y Luz

Índice

- 7. Resumen y palabras clave..
- 11. Introducción.
- 12. Descripción de Proyecto.
- 14. Breve historia del Origami.
- 17. Desarrollo y producción.
Metodología, procesos y objetivos
- 32. Referentes.
- 39. Obra final. Filosofía, forma y proceso.
- 43. Conclusiones.
- 38. Bibliografía.

“Yo diría que la piel de un objeto es lo que lo define. Su peso y masa dependen de su piel”

Anish Kapoor. Descensión
Bienal de Arte Contemporáneo de India, Kochi-Muziris 2016

Resumen

Esta es la memoria del proyecto artístico *Mundus*, realizado como Trabajo fin de Máster del Máster en Producción Artística Interdisciplinar de la Facultad de Bellas Artes de Málaga. En ella describo mi proyecto artístico en el que llevo trabajando los últimos tres años, sobre cómo un cuerpo ocupa y se relaciona con el espacio, ya sea de forma física o sensitiva; y cómo es percibido de forma sensorial a través de la vista y el tacto, sentidos que, debido a problemas severos de salud se han dañado, dando lugar a una, cada vez mayor, deficiencia visual y a una anomalía en la capacidad protectora de la piel, evolucionando y desarrollándose por ello de forma diferente a la habitual.

A partir de la propia experiencia, dilatada en el tiempo, que me lleva a aprender a sentir y a proteger el cuerpo de forma diferente al resto, a “ver” de una forma casi más sensorial que física investigo cómo la falta de visión hace desarrollar el sentido del tacto. De ahí nace mi preocupación por crear, a través del un material como el papel tratado éste con la técnica tradicional japonesa del pliegue con la que creo módulos geométricos, provocando espacios y volúmenes, colores y texturas, como mónadas¹, que según el pensamiento de Gottfried Leibniz, componen un universo propio donde sentirse protegido de ciertos elementos, tanto ambientales como sociales.

Palabras clave

Arte, Cuerpo, Espacio, Instalación, Leibniz, Luz, Mónadas, Origami, Papel, Piel, Pliegue, Producción Artística, Refugio, Tiempo, Trabajo fin de Máster, Universo.

1. Según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española: Mónadas, cada una de las sustancias indivisibles, pero de naturaleza distinta, que componen el universo, según el sistema de Leibniz, filósofo y matemático alemán del S. XVII. Protozoo de los que viven en las aguas estancadas, provistos de dos o tres flagelos que les sirven para nadar.

“Hay tres etapas en la comprensión de cualquier cosa. La primera, cuando de repente uno lo ve claro. La segunda, cuando de pie ante los asistentes a un seminario uno trata de transmitir a otros la visión que has tenido. Las ecuaciones de la pizarra se combinan con la presencia física del conferenciante para despertar las ideas en el oyente. Pero la tercera y la más difícil etapa en la comprensión de cualquier cosa es cuando uno la traslada a la página impresa. Allí las matemáticas van a leerse sin la presencia de uno como guía. todo tiene que estar muy bien señalado para que el lector no se pierda.

Yo estoy ahora en lo más reñido de la tercera etapa de comprensión del trabajo que he estado haciendo. [...] Como ya lo describió Galois, tengo que juzgar el grado de detalle de lo que escribo para que el lector no se atasque tanto que pierda el hilo narrativo principal. en esto consiste el arte de poner por escrito las ideas, que incluye a menudo la creación de un lenguaje nuevo para describirlas”.

Marcus du Sautoy

Simetría. Un viaje por lo patrones de la Naturaleza.

Introducción

Si miramos a nuestro alrededor y pensamos en todas las cosas que se pueden doblar: nuestra ropa, la piel de nuestro cuerpo cada vez que nos movemos, el aire que se dobla hacia los oídos al hablar uno frente a otro, incluso el ADN está doblado, al parecer el ser vivo, nosotros mismos nacemos de un pliegue... pliegues que en origami se denominan valles y montañas precisamente porque los valles y las montañas pasan por el mismo proceso.

¿Qué descubro tras mi investigación en un trozo de papel? Veo números, imágenes, palabras... veo historias. dicen que Miguel Ángel era capaz de visualizar la estatua que estaba dentro del mármol. de alguna manera, eso mismo les ocurre a los “papirofléxicos”; miran un cuadrado de papel y ven cualquier cosa que puedan imaginar dentro de ese cuadrado. La papiroflexia es volumen y ciencia mezcladas con arte y matemáticas para descubrir la belleza que encierra un trozo de papel. El pliegue-origami es una forma de arte metafórica. en la escultura o la pintura cuando se añade materia a un lienzo, se modela una figura de arcilla o incluso cuando se suelda el metal, se trabaja en un proceso aditivo, por otra parte, cuando eliminas fragmentos de madera, piedra e incluso cuando cortas el papel, el trabajo es sustractivo. en el pliegue-origami al papel no le quitas ni le añades nada, solo lo transformas. todo el origami comienza con una superficie plana y bidimensional que se transforma en tridimensional sin aditivos matéricos externos.

Aplicando estos conocimientos y sus resultados a los conceptos de creación de mundos independientes formados por unidades iguales e indivisibles, módulos tomados por células o mónadas, he obtenido la base para el desarrollo tanto conceptual como formal de este proyecto.

Propuesta/Proyecto

Este proyecto de investigación trata sobre conceptos abstractos y geométricos, con módulos y cuerpos, pero realmente creo que lo que más me importa es crear e investigar sobre y en el espacio.

La idea del proyecto surge de la necesidad de la construcción de una piel como elemento diferenciador y protector del cuerpo que se relaciona con el espacio como contenedor y contenido, haciendo referencia a la dualidad entre lo positivo y lo negativo, el hueco y el volumen, el espacio y el tiempo, la ausencia y la presencia, la vida y la muerte...

El punto de partida para la investigación teórico-plástica realizada de sobre cómo construir una piel-refugio protector, parte de una experiencia propia relacionada con una serie de incapacidades físicas y la experiencia con el trabajo de plegado y el origami como técnica aplicada a la idea de construcción, a través de módulos y patrones de repetición donde se juega con la escala de tamaño para romper la regularidad y simetría propia del origami, el uso de las matemáticas y la descomposición de volúmenes en planos geométricos mediante tonalidades que van del blanco al negro pasando por una gama de grises que a su vez refuerza esa conexión con la deficiencia visual. todo esto me lleva a investigar sobre el espacio, cómo se relaciona esa piel final conseguida con su entorno, ampliando esta idea con el concepto tiempo, pues estos módulos son creados manualmente siguiendo fielmente la filosofía japonesa de construcción con origami a lo que se añade un recurso tan esencial como es la luz combinada con su opuesto, la sombra, siendo estos los principios creadores y organizadores de este espacio/universo propio creado.

Refugio entendido como un espacio propio desde donde poder entender el mundo que nos rodea, oírlo y apreciarlo. Refugio donde representar el acto de “ver” con los ojos cerrados y, “vemos” puntos de luz -fosfenos¹-, cuando nos adentramos en el espacio infinito de la oscuridad interna. Refugio como espacio/universo habitable protegido contra los efectos inmediatos del exterior. un espacio personal en el que la piel sostiene la materia de forma permanente pero cambiante al mismo tiempo. un campo vectorial que anima al espectador a moverse dentro de él renegociando constantemente el campo visual.

La limitación visual es uno de los motivos que provocan esa idea de experimentar con el espacio y la energía interior que todos poseemos, la cual se puede de manifiesto cuando cerramos los ojos o estamos completamente a oscuras. el proceso de “ver” es una construcción del cerebro, una recomposición basada en trocitos de información que pasan por distintos circuitos. cuando miramos, lo que vemos depende del contexto, no hay percepciones en términos absolutos. al privar a sus imágenes de las necesarias referencias a su entorno, nuestra sinapsis² se ven interrumpidas produciendo en nuestro cerebro un efecto similar a la ingravidez espacial. Al cerrar los ojos la piel de los párpados y la oscuridad relativa que se crea, origina un lugar de conversión en el que pueden surgir nuevos comportamientos, pensamientos y sensaciones, ese es el espacio personal y colectivo de la oscuridad del cuerpo, la oscuridad que nos conecta con el mundo de forma diferente.

1. Fosfeno, según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española: Sensación visual producida por la excitación mecánica de la retina o por una presión sobre el globo ocular.

2. Sinapsis, según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española: Conexión entre el axón de una neurona y la dendrita de otra cercana mediante neurotransmisores. relación entre dos células. unión de dos cromosomas durante la profase.

Para mí este es el lugar de la imaginación, de la creatividad y del potencial, pero ¿cuáles son sus cualidades? Carece de objetos y no hay nada en él, pero en él, en este espacio subjetivo puede estar todo. es adimensional, ilimitado e interminable, es infinito como el Universo, es donde se ubica nuestro Mundus³ personal. ese es el espacio sobre el que me interesa investigar y en el que me interesa crear. Creo que es el espacio donde la escultura, la construcción o la instalación originan una relación con nosotros.

¿De qué trata todo esto? De la relación de un cuerpo vivo con la materialidad y la energía que nos rodea, la relación existente entre el espacio y la acción del tiempo sobre los objetos/cuerpos. *Poner la atención sobre ese mundo que compartimos con los demás, el mundo tecnológico y de las prisas donde se produce la disincronía del tiempo, para volver a mirar el mundo elemental y recuperar la capacidad para demorarse en el tiempo, ese tiempo que nunca se acaba porque no se rige por ninguna gravitación*⁴. es el mundo esencial en el que todos vivimos, es ese espacio-tiempo en el que se pretende experimentar, la oscuridad del cuerpo.

El espacio íntimo y subjetivo en el que cada uno de nosotros vive pero desde el otro lado de la imagen, el intento de crear un registro que indique una etapa vivida por un cuerpo en el tiempo, utilizando el lenguaje de la forma y su volumen, de la luz y sus reflejos, tomando la condición delimitadora del cuerpo como su frontera, porque se trata de una experiencia que esperamos que trabaje reflexivamente y hable de la visión o la conexión con ese Mundus íntimo y relativo del interior del cuerpo que veo como un espacio potencial.

Los espacios están articulados cuando interactúan entre sí mediante puntos y líneas para lograr fluidez entre ellos, como los de los poros de la piel o los módulos de origami que están comunicados por líneas que acentúan su elasticidad. también se articula por la intervención tonal y la proyección de luz, relacionándose de forma natural el uno con el otro de manera progresiva provocando impresiones de intimidad que, incluso cuando son fugitivas e imaginarias tienen una raíz humana. *El ensueño como contemplación primera, La imaginación por sí sola, ¿no puede agrandar sin límites las imágenes de la intensidad? ¿La imaginación no está ya activa desde la primera contemplación?*⁵.

El uso de la repetición, como juego con el espacio-tiempo, con la presencia. creo que manejar la escala humana en un proyecto es uno de los puntos clave para conseguir que las sensaciones sean las adecuadas y que las personas se sientan cómodas en el espacio, haciendo del propio espectador un “objeto”, donde el resultado del trabajo se produce gracias a sensaciones y experiencias. yo doy el medio y el espectador “descurbe” el resultado/objetivo.

3. Mundus, según el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española: Es una palabra latina que puede ser sustantivo, *mundus, mundi*, que significa mundo, universo y también pozo ritual donde se depositaban puñados de tierra de todos los lugares de procedencia de los habitantes de una ciudad que se iba a fundar, pero también puede ser un adjetivo, *mundus, munda, mundun*, que significa limpio, elegante y refinado.

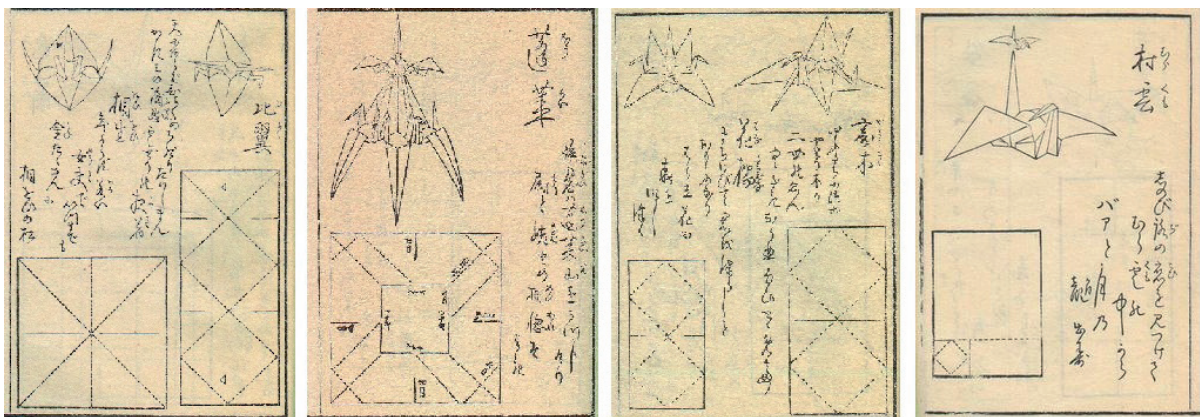
4. Byung-Chul Han, *El aroma del tiempo*, Barcelona, Herder Editorial S.L., 2005.

5. Gastón Bachelard, *La poética del espacio*, S.L. Fondo de Cultura Económica de España, 1975.

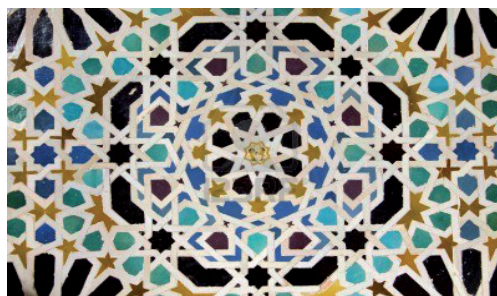
Origami, breve historia

¿Qué es el Origami? Es el arte chino/japonés consistente en el plegado del papel para obtener figuras de formas variadas. en español se denomina Papiroflexia o Cocotología (término que deriva de la palabra “cocotte”, que en francés significa pajarita o gallina. con esta técnica se pueden crear cuerpos geométricos e incluso poliedros y figuras parecidas a la realidad, flora y fauna, estrellas, elementos de la vida cotidiana y urbana..., existen muchos tipos de origami, siendo el utilizado para este proyecto el llamado origami modular o *Kusudama*. El origami es un arte creativo en el que lo más importante es dar vida al papel. las reglas están en el papel, este tiene memoria y la capacidad de retener las formas, de conseguir volumen y de “moverse”.

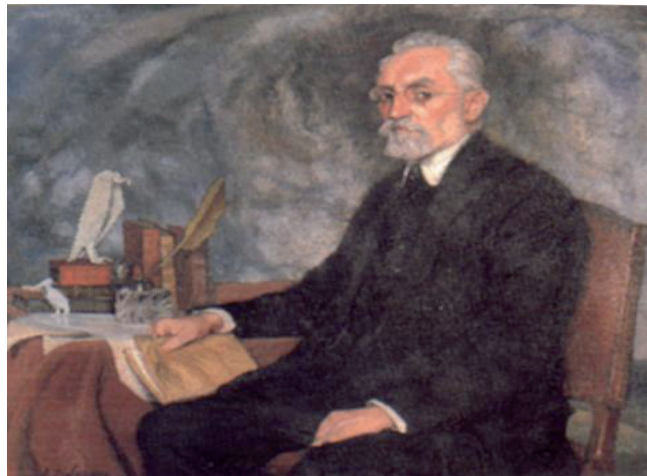
Tiene su origen en China, sobre el S. I o II d.C., para pasar a integrarse en la tradición de Japón y formar parte de las ceremonias, llegando a ser un lujo reservado solo a personas de la nobleza y alta posición económica.



Su introducción en la cultura occidental se remonta a la invasión de China por los árabes en el año 622 aprox. cuando trasladaban a los prisioneros chinos a Samarcanda, de ellos aprendieron a hacer y doblar papel. desde que la religión musulmana prohibió la representación del ser humano y las formas animales en el arte, sus investigaciones con el origami, sobre todo por parte de los Almohades, no antes del S. XII, se enfocaron al estudio de las matemáticas y los patrones geométricos que obtenían al doblar el papel, obteniendo como resultado las bases para los diseños de los mocárabes o almocárabes. como máxima expresión de esta actividad resultaron las decoraciones de los edificios moriscos de la Cultura Andalusí, el arte Mudejar y el Neomudejar, en los que utilizaron esos mismos patrones para sus diseños. después de la expulsión de los árabes durante la Reconquista, los españoles recuperaron sus diseños y desarrollos a los que volvieron a incorporar figuras naturales.



Tras un periodo de olvido de este arte en Occidente y después del re-descubrimiento de nuevas formas de hacer papel, más fino y manejable, como el papel de arroz chino y no el papiro que era lo que se usaba hasta entonces por parte de los árabes, se recuperó la técnica sobre todo por parte del escritor y filósofo español Miguel de Unamuno, siendo este quien reintrodujo realmente el origami tanto en España como en América del Sur alrededor de la década de 1930 del S. XX. Además de una multitud de obras literarias de gran relevancia, escribió un tratado acerca de la “cocotología” (término creado por el propio Unamuno) además de varios libros de plegado, entre ellos el ensayo “Amor y pedagogía” donde habla del origami en el apéndice. Durante esta misma década de los 30 la técnica del origami fue adoptada por el sistema educativo español como forma de arte creativa y original, ayudando esta al desarrollo de la sensibilidad, la disciplina, la visión espacial y la exactitud en el trabajo. Así pues, además de las consecuencias en España, tuvo una enorme influencia en el continente americano, es más podríamos decir que Unamuno es el padre de la papiroflexia hispanoamericana.



Retrato de Unamuno por Zuloaga en 1925, París. Hispanic Society de Nueva York

Actualmente sigue teniendo una gran aceptación en la cultura popular de los países de América del sur y sobre todo su desarrollo matemático en varias universidades norteamericanas en campos como las matemáticas, la óptica, la medicina y en procesos industriales de construcción como por ejemplo, el problema de comprimir un telescopio de 100 metros de diámetro a una circunferencia de 5 metros, plegar paneles o velas solares que forman parte de naves espaciales y poder así mandarlos al espacio, así como en la rama de la medicina para poder resolver el diseño de un stent¹ que permite mantener abierta una arteria bloqueada cuando este llega a su destino basando este diseño en el sencillo diseño de “bomba de agua” a partir del cual se crean varias figuras simples en el origami.

“Seguimos descubriendo nuevas formas de doblar, plegar, plisar, similares a nuevas envolturas, pero todos seguimos siendo leibnizianos porque lo que importa es plisar, doblar, desdoblar, redoblar.”

Gilles Deleuze, El pliegue.

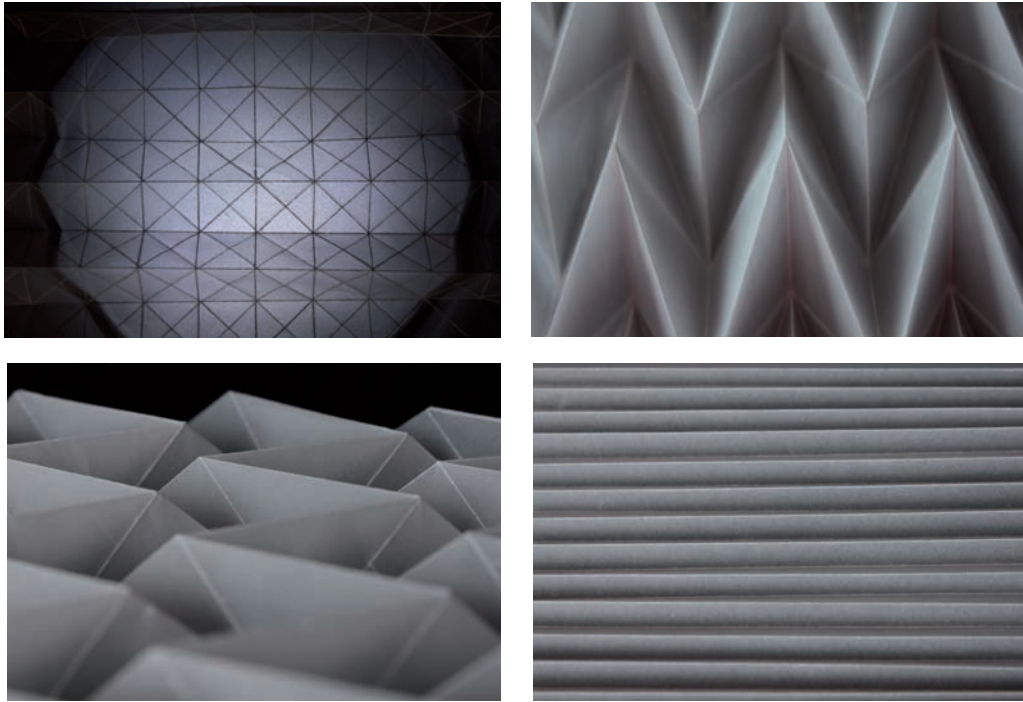
1. Stent: Pequeño tubo de malla de metal que se expande dentro de una arteria del corazón mediante procedimiento médico llamado Angioplastia.

Desarrollo y producción

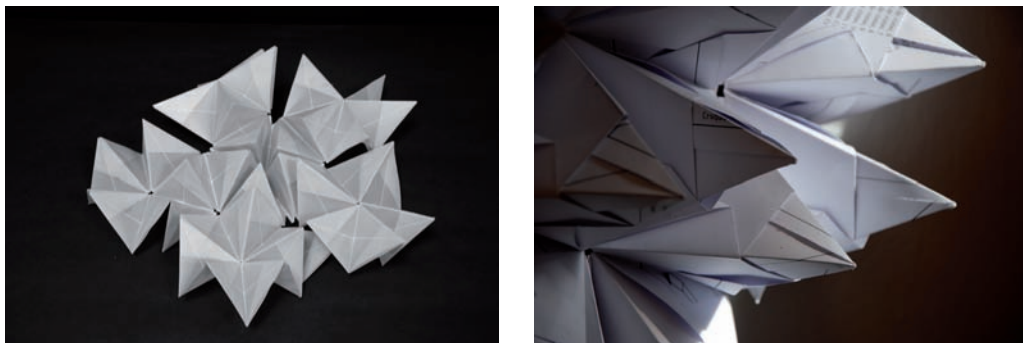
metodología, procesos y objetivos

Desde el principio mi medio de trabajo es el papel. Papel vegetal de distintos gramajes que ofrecen una calidad de pliegue y la estabilidad que persigo además de una transparencia que me ayuda a reforzar e identificar la transparencia propia de la piel y que me permite jugar con la luz.

Llevo tiempo investigando sobre que tipo de pliegue o técnica de origami es la que mejor se adapta al tipo de volúmenes que pretendo conseguir, cuál es el que mejor se adapta a la idea de conseguir tres dimensiones a partir de un elemento bidimensional.



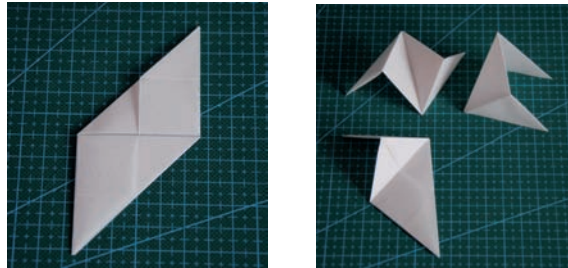
El pliegue por su simplicidad, y en la mayoría de los casos, me ofrece una gama de posibilidades limitada que en realidad no me llevan a conseguir lo que busco ya sea por poca la versatilidad en el movimiento o por la complicación al querer variar la escala, lo que me lleva a investigar sobre las formas y volúmenes conseguidos con diferentes tipos de Origami, Papiroflexia¹ en español, resultando esta mucho más fructífera y adecuada al objetivo que me planteo en el trabajo. Me centro en el trabajo con el tipo llamado origami modular².



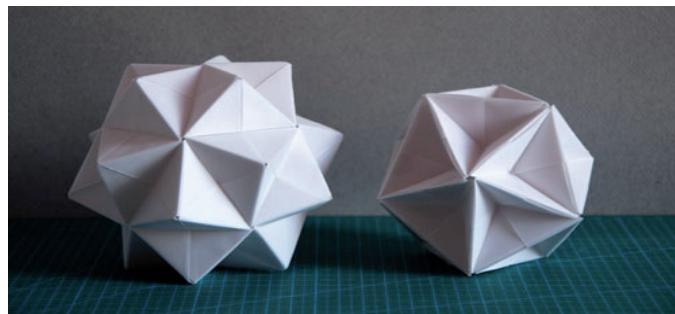
1. Papiroflexia o Cocotología, término acuñado por Miguel de Unamuno, siendo este uno de los grandes impulsores de este arte japonés en la cultura occidental en las primeras décadas del S. XX.

2. Origami Modular, variante del origami que consiste en el armado de piezas generalmente geométricas, que se construyen con un número de partes plegadas a partir de cuadrados, rectángulos y triángulos de papel.

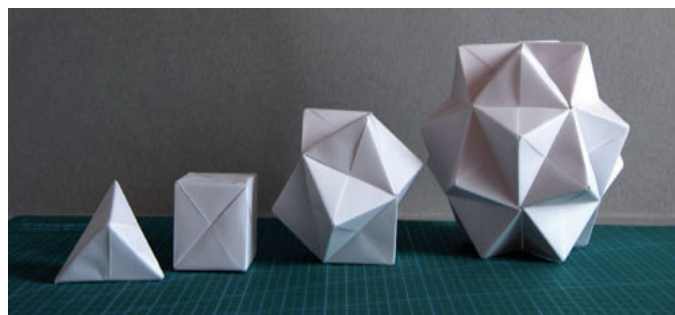
Existen multitud de tipos de módulos diferentes, ya sea por su construcción, por el ensamblaje de las piezas o por la técnica de unión. Trabajo con el módulo llamado “*Sonobe*”, cada unidad individual se pliega a partir de una hoja cuadrada de papel, de las que sólo una de las caras es visible en el módulo acabado. la unidad sonobe tiene forma de paralelogramo dividido por dos pliegues diagonales con dos pestañas en los extremos y sus “bolsillos” correspondientes dentro del plano del centro inscrito. con este sistema se pueden construir una amplia gama de formas geométricas tridimensionales acoplando estas pestañas en los bolsillos de las unidades adyacentes.



Tres unidades sonobe interconectadas forman una pirámide triangular de fondo abierto con un ángulo recto en el ápice (equivalente a la esquina de un cubo) y tres aletas de pestaña/de bolsillo que sobresalen de la base. Las pirámides se pueden montar de forma que el vértice apunte hacia el interior siendo el montaje de estas figuras más complicado dependiendo de la figura que se pretenda conseguir.

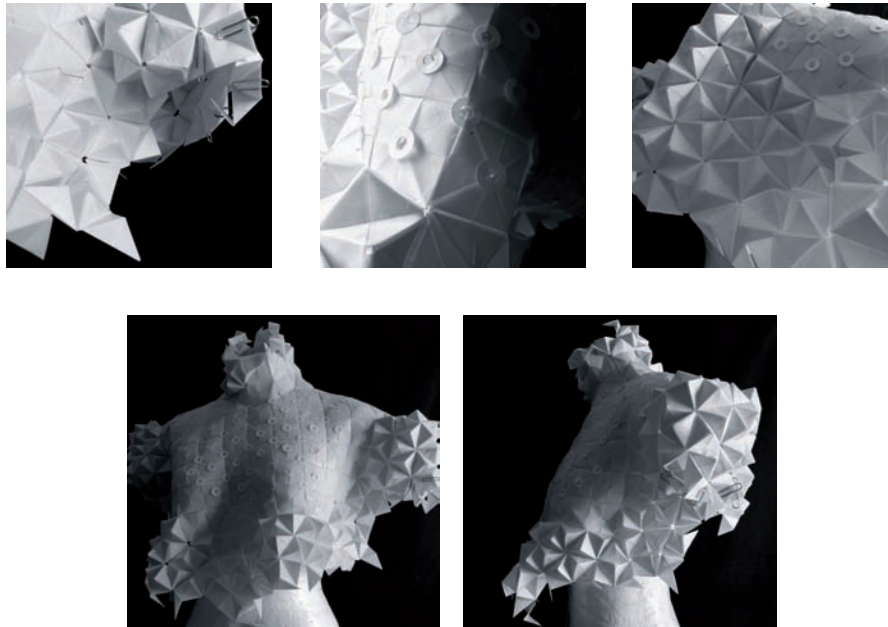


La forma más simple conseguida con estas pirámides es la llamada “*Joya de Toshie*”, que lleva el nombre de uno de los padres del origami japonés, *Toshie Takahama*, y que se compone de 3 piezas dando como resultado dos pirámides triangulares unidas por la base. A partir de aquí conseguimos el cubo formado por 6 piezas unidas dejando la parte central plana, un modelo intermedio es el octógono estrellado formado por 12 módulos y el más conocido con 30 módulos, el icosaedro. A partir de aquí se pueden conseguir todo tipo de figuras arbitrarias más allá de los poliedros simétricos, de ahí el interés por este tipo de módulo que me permite construir formas irregulares en las que puedo combinar dentro de una misma figura composiciones montadas en positivo, con los vértices hacia fuera creando volumen, y al contrario creando huecos.

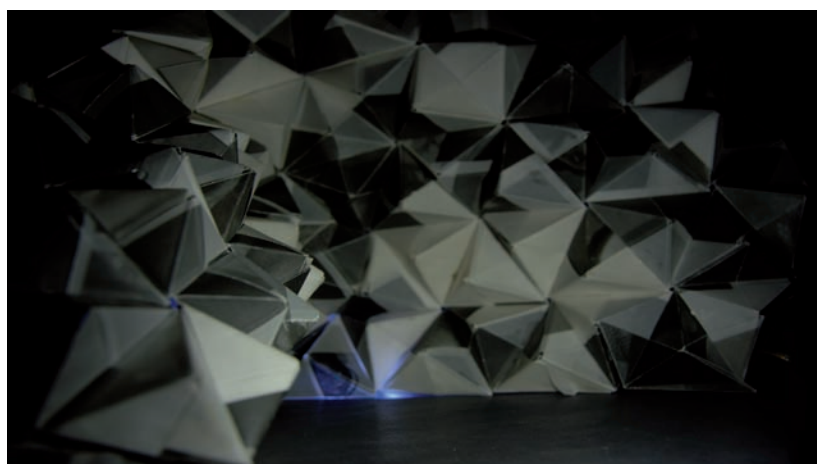


Primeros bocetos

A partir de estos primeros conceptos y en relación con la idea del proyecto, desarrollo un primer boceto modelando una especie de piel, superficie donde combino el montaje en plano y con volumen del modulo sonobe intentando “pervertir” lo máximo posible el montaje, forzando y retorciendo los módulos hasta ver cuál es el máximo al que puedo llegar.



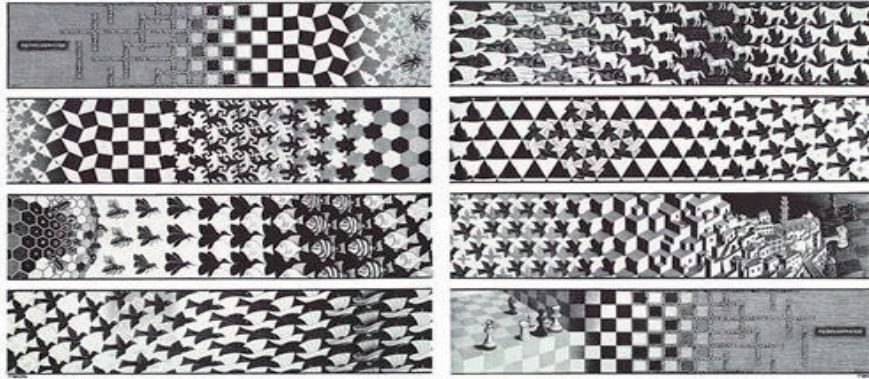
Con esta primera parte del proceso compruebo que estas composiciones funcionan como esperaba en cuanto a formas y volúmenes aún cuando el resultado del conjunto sigue siendo muy regular para lo que persigo. A partir de aquí intento romper esa regularidad a través del color o la gradación de tonos empezando por imprimir sobre el mismo papel vegetal partes de rostros que me ofrecen a la vez que una idea de reconocimiento con el concepto piel, la idea de usar gradaciones de negro a blanco con las que reforzar esa idea de irregularidad..



Al empezar a trabajar con la superficie plana conseguida con los módulos sonobe en forma de exágono, recupero todos los trozos de papel que sobran de hacer cada módulo sonobe, al cortarlos me fui quedando con las partes donde aparecían sobre todo los ojos de los retratos (visión física), mezclándolos con papel en blanco (visión sensorial) monto una pieza de pared guardando un orden cronológico y obtengo un resultado interesante, una especie de código que habla sobre la percepción y la relación visual que establezco con los demás.



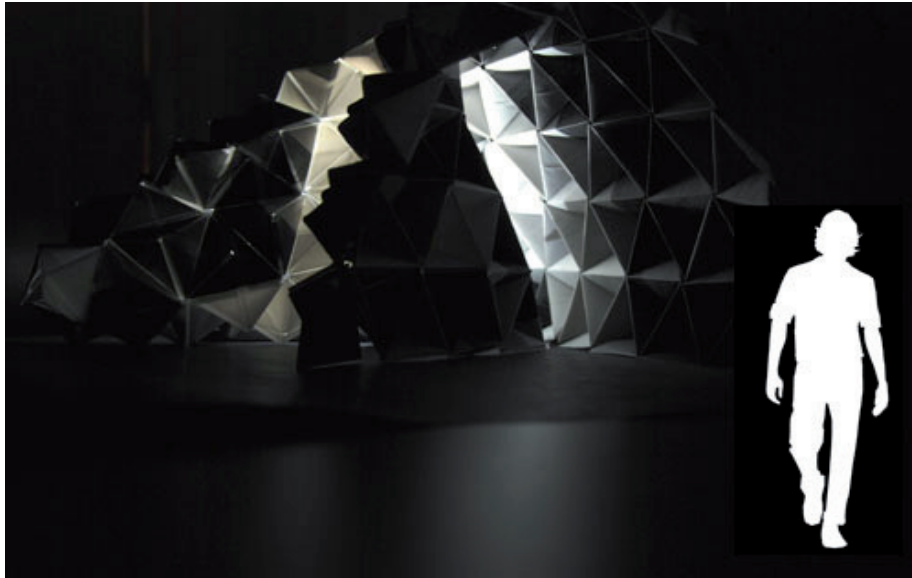
Aún cuando me doy cuenta de que las fotos no son las adecuadas, ya sea por el gesto o el encuadre, veo que la pieza funciona. Si bien es cierto, a la pieza le falta la relación con el resto de la idea del trabajo, sobre todo cuando lo relaciono con el volumen y la geometría. Una de las opciones que manejo para resolver este tema me lleva a investigar sobre los calidociclos de M.C. Escher y su obra llamada *"Metamorphosis"*, el mayor grabado realizado en madera en 1940, 19,5 cm. de ancho por casi 4 m de largo.



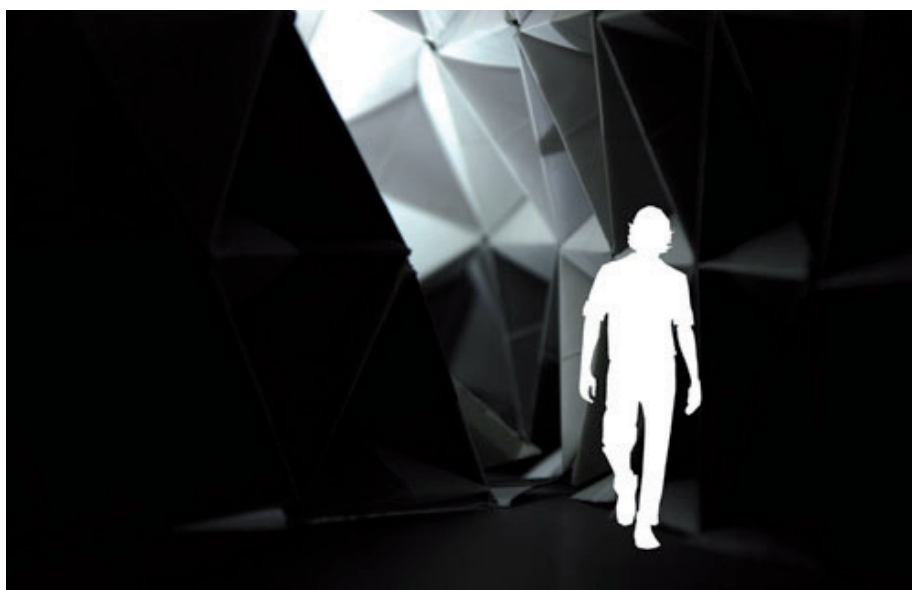
Este grabado muestra una serie de figuras que se deforman para formar otra, que a su vez se deforma para formar otra hasta que al final se regresa al dibujo inicial. A partir de aquí me replanteo volver a hacer las fotografías centrando en la expresión de la cara, sobre todo en la mirada cuando te molesta la luz pues esto es lo que me hace cerrar los ojos y "ver" de otra forma, y cambiar el formato por el cuadrado, ya que es la base con la que trabajo cuando realizo los módulos de origami. Todo este trabajo está en proceso pero ya he empezado a realizar todas las fotografías en las que tampoco quiero repetir retratos, consiguiendo así darle a la composición más dinamismo, e investigando sobre cómo pasar del plano al volumen mediante el proceso de plegado.

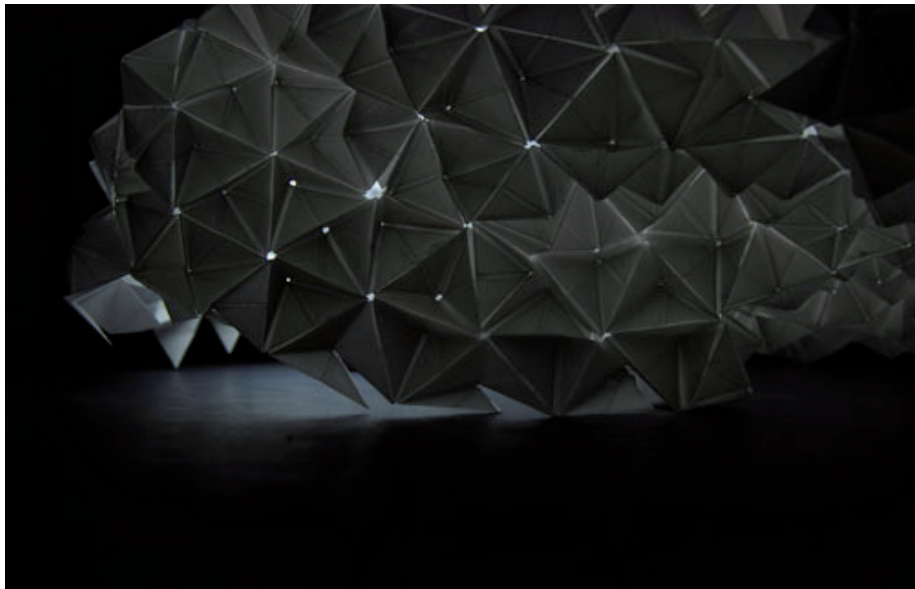
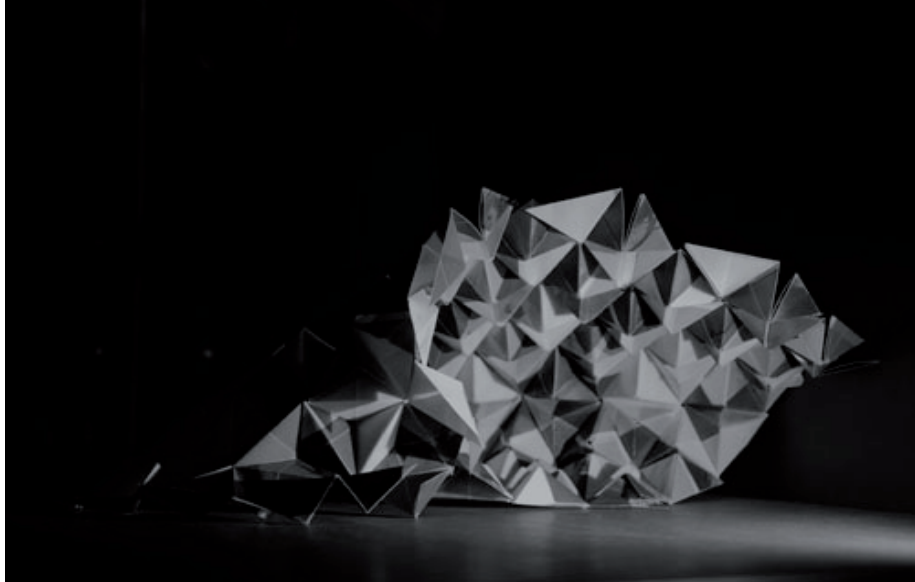


Volviendo al concepto de la piel como refugio y a la superficie plana montada con los módulos, el proyecto gira hacia la instalación trasladando el concepto de refugio en relación a la escala humana de forma que se pueda conseguir una estructura de grandes dimensiones, planteo unos 3x3x3 metros, en la que exista un recorrido exterior y otro interior donde mediante el uso de la luz poder experimentar tanto esa oscuridad interior del cuerpo que es mi idea de base, como las sensaciones que puedan provocar el recorrido alrededor de una masa informe siempre orgánica realizada mediante formas geométricas montadas de forma irregular.

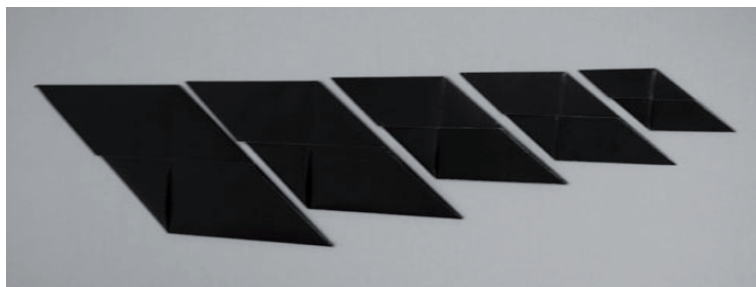
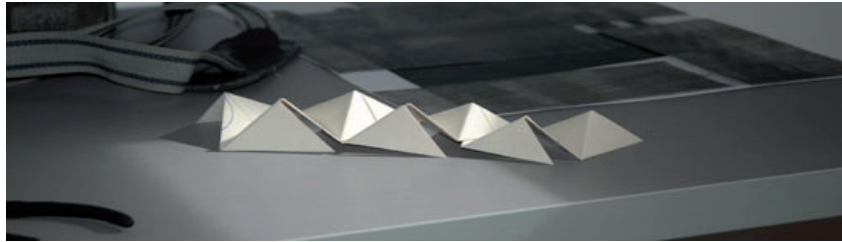


Para conseguir ver estos efectos me he propuesto realizar una maqueta a escala 1:2 sobre la que poder calcular superficies y tensiones, puntos de apoyo y formas de iluminar y poder comprobar posibles problemas podrían surgir. En este punto estoy pensando si realizarla o dejarlo para otra ocasión en que el tiempo me lo permita, y sobre en el momento en el que disponga de un espacio lo suficientemente grande donde poder realizarla a escala real. Ahora estoy investigando sobre los tipos de iluminación que mejor se podrían adaptar a la idea del proyecto, búsqueda que me sirve para aplicar estos efectos de luz sobre las demás piezas en las que trabajo.

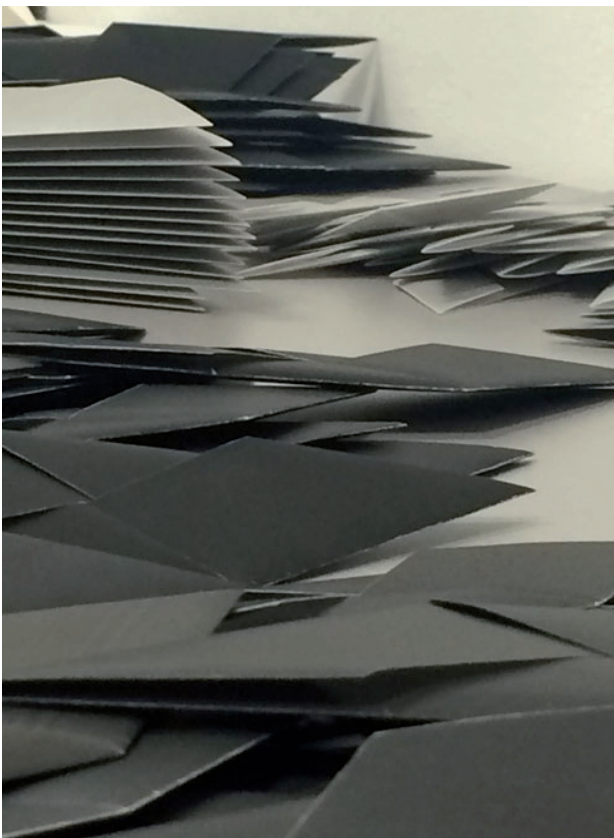
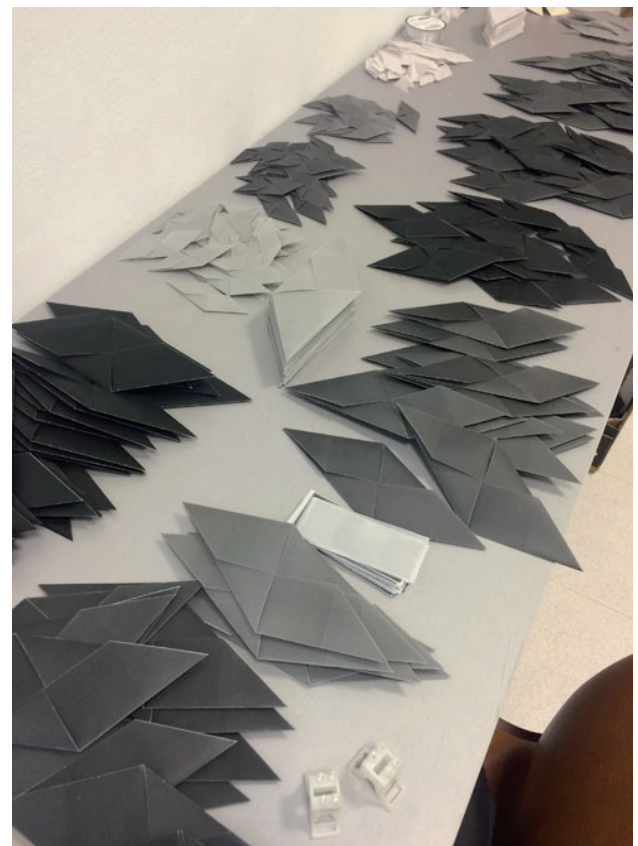
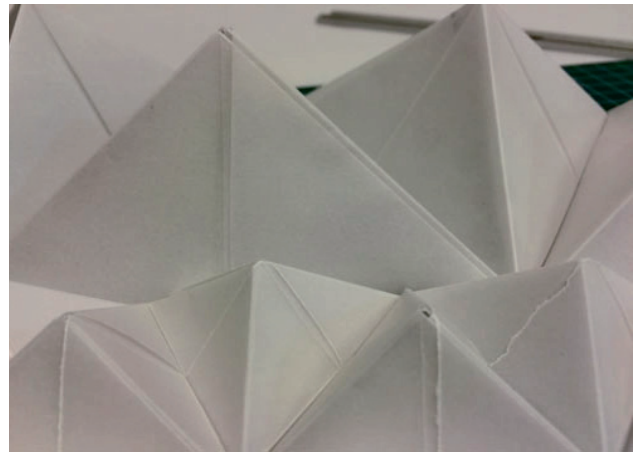
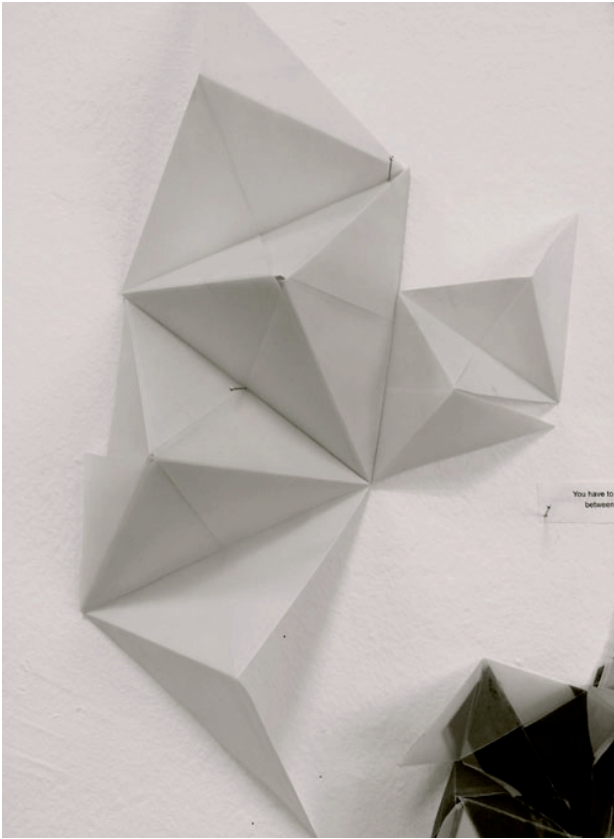




Paralelamente al trabajo anterior y siguiendo una línea diferente en cuanto al tratamiento del color, descompongo esos retratos en blanco y negro en una escala de tonos grises que me lleva a trabajar con una gradación que va desde el negro puro 100% al blanco pasando por el 70%, 50%, 30% (jugando con este tono por las dos caras del papel, cada cara me ofrece un tono diferente) y 10% de negro.



También comienzo a investigar sobre cómo hacer escalas de tamaños ya que al jugar con estas escalas consigo mantener esa idea de superficie orgánica irregular. Este proceso es un poco más lento por el simple hecho de que al variar la escala las piezas no encajan de forma natural ni matemáticamente teniendo que pararme a realizar cada una de los módulos por separado dependiendo de la medida que obtenga de cada uno de los tamaños.



Esta parte del trabajo me hace volver sobre mis pasos y recuperar la idea de usar los trozos de papel sobrante, si con el cuadrado de papel la pieza resultante me sirve para construir una superficie (piel) viva, el papel sobrante lo relaciono con la piel muerta, todas esas partículas de piel que mudamos a diario y permanece en suspensión en el aire, a nuestro alrededor invadiéndolo todo, convirtiéndose en parte de la atmósfera y el aire que respiramos.

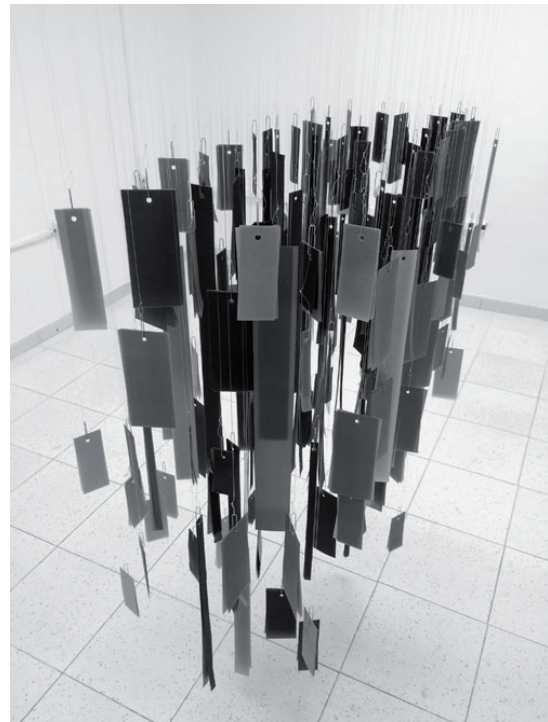


Tras ir seleccionando y guardando todos los trozos sobrantes y organizándolos por tamaños, pruebo a realizar una estructura colgante a modo de Jim Campbell y sus “pantallas” tridimensionales de led’s.

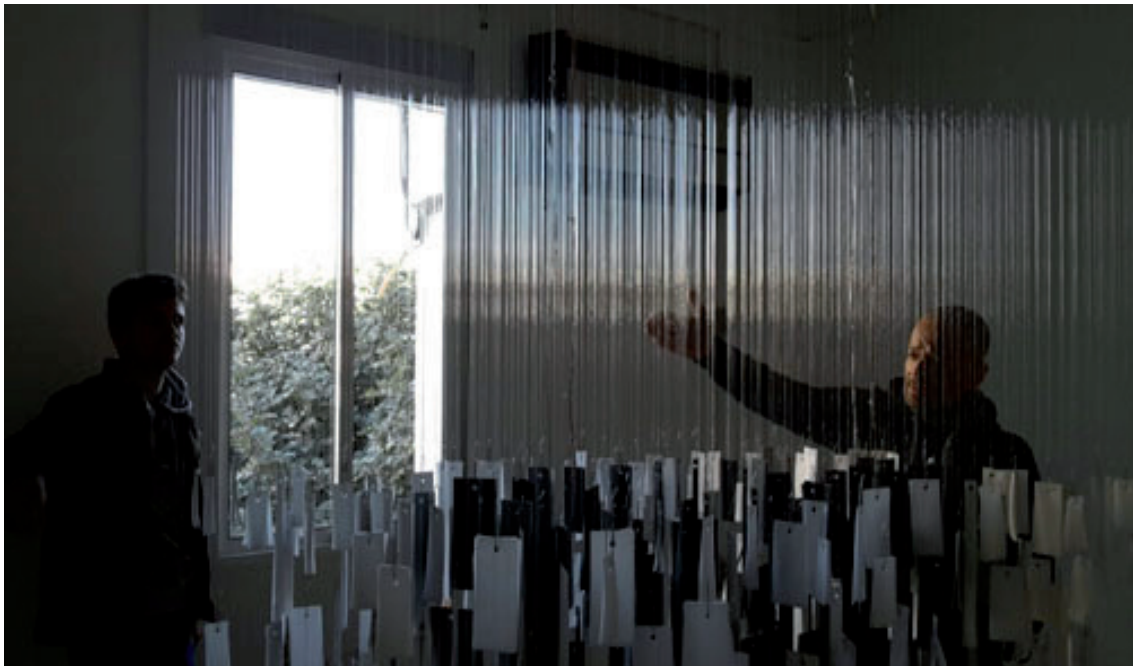
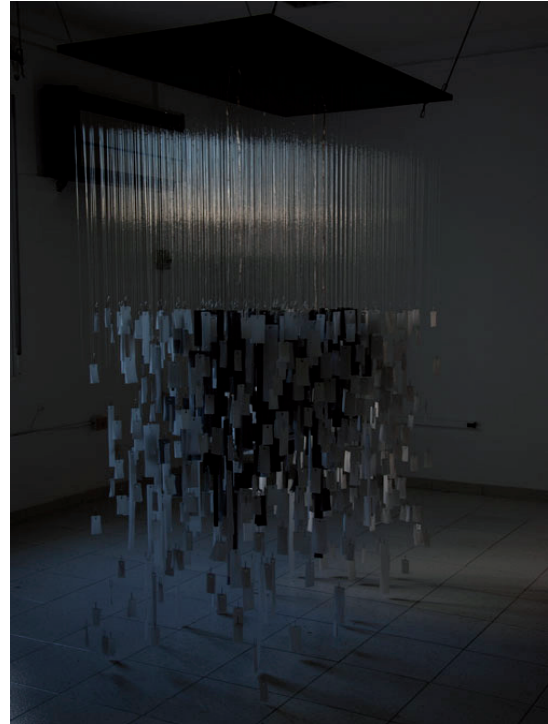
Sobre una superficie de madera taladrada en una cuadrícula de 5x5 cm. y con hilo de nylon construyo esta estructura de modo que todas las piezas queden suspendidas aproximadamente a un metro de techo donde solo se ven los hilos transparentes y a partir de ahí coloco los trozos de papel de grupos de tres, taladrados y unidos al hilo por un clip modificando su estructura para que me sirva tanto unión entre las piezas y el hilo a la vez que me da un poco de peso extra.



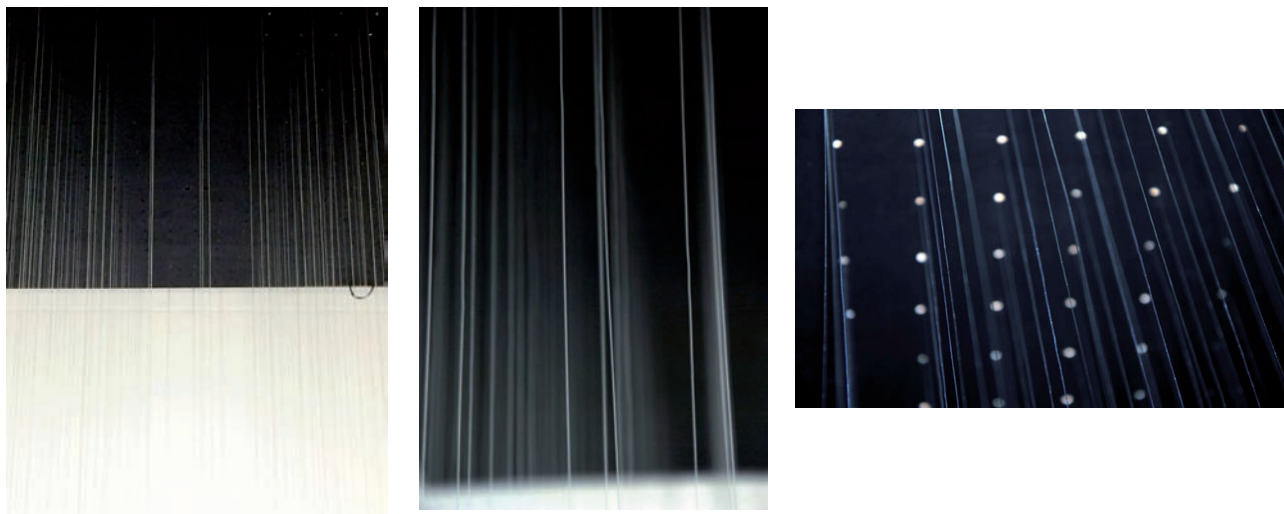
Para conseguir la idea de ocupación de espacio empiezo colocando por degradados de color del negro (interior) al blanco (exterior) y procurando hacer este mismo degradado con el tamaño, para reforzar esta idea, en el interior de la estructura resultante coloco un tubo fluorescente para poder comprobar si el efecto de luz que quiero conseguir es el adecuado.



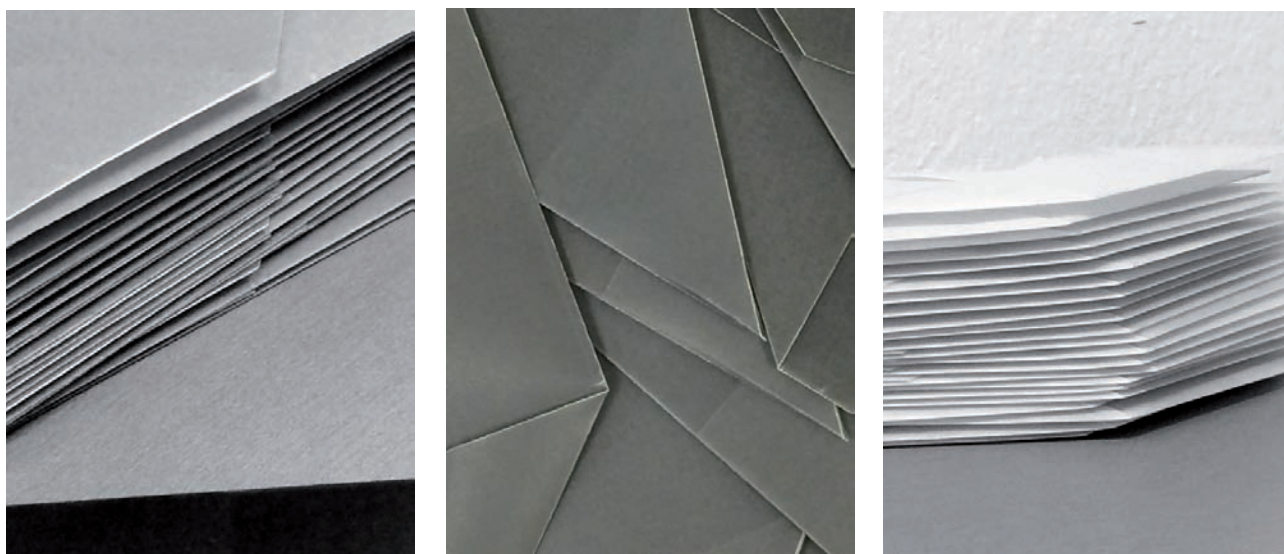
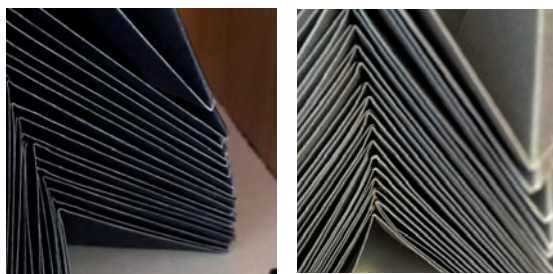
Al montar y antes de comprobar los efectos de luz que persigo, hasta ahora no he `podido realizar la conexión eléctrica, observo que con la luz natural que entra por la ventana y a ciertas horas del día la estructura y textura que forman los hilos me funcionan casi como si de una cámara oscura se tratara, el cielo y las nubes se reflejan en él de tal forma que parece que estos hilos atrapan el espacio circundante dentro de ellos creando una ilusión óptica muy interesante a partir de cual me interesa trabajar. Esta estructura de hilos contiene en su interior la forma rectangular que guardé para poner el tubo fluorescente, de repente veo cómo puedo ocupar el espacio manteniendo mi idea de usar formas geométricas, de dibujar con formas geométricas dentro del espacio, es otro campo de investigación que se me abre dentro del proceso de trabajo que llevo a cabo.



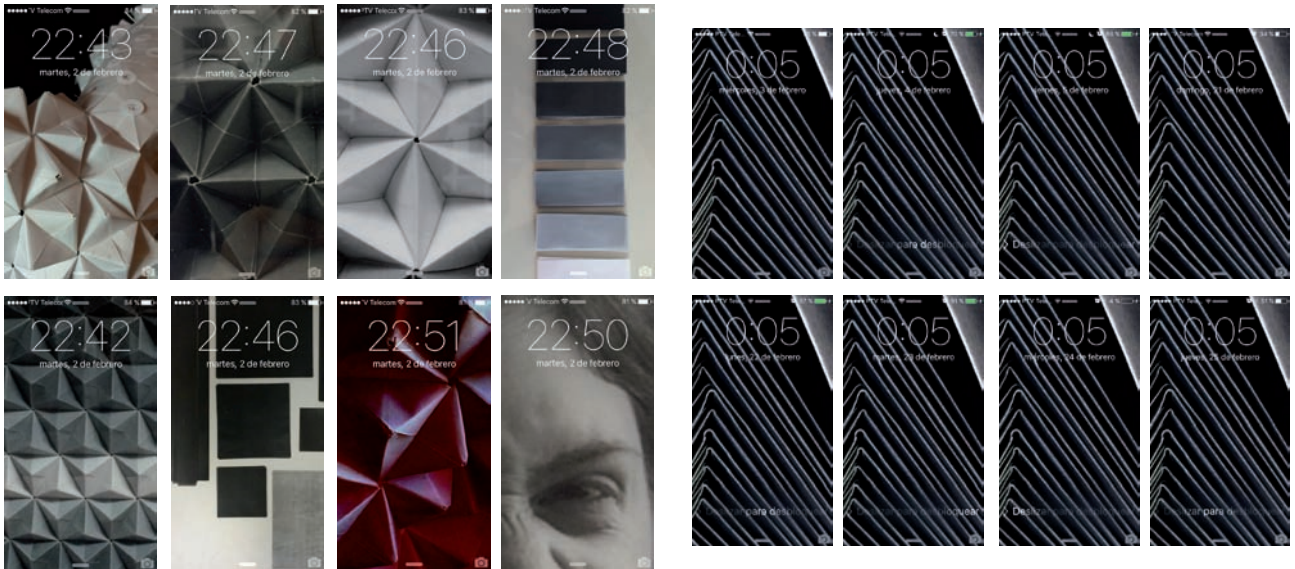
Proceso de investigación con hilos de nylon y la iluminación puntual .



Otro campo de trabajo sobre el que estoy investigando y realizando algún tipo de avance, aunque todavía es algo por definir, es el de la fotografía en relación con el tiempo, el tiempo del que Byung-Chul Han habla en su libro *El aroma del tiempo*, el tiempo de la contemplación, la diferencia entre, como él define, la *vita activa* y la *vita contemplativa*. Acumulando los módulos de diferentes tamaños y organizándolos por tonos, empiezo a documentar fotográficamente el proceso, me doy cuenta del potencial plástico que tienen estas acumulaciones y repeticiones.



Con el uso de la repetición y la acumulación en soporte fotográfico y a través de un elemento tan común y cotidiano como el teléfono móvil, que nos absorbe y no nos deja apreciar el tiempo en su medida real, provocando esta falsa sensación de que el tiempo pasa con tanta rapidez que no podemos seguir su ritmo, me planteo realizar dos series de capturas de pantallas para mantener el mismo formato. Una de estas series sería organizando el tiempo de forma cronológica según avanza mi trabajo, resaltando detalles del mismo que me parecen característicos de cada etapa. La otra, que me parece mucho más interesante, la realizo siempre manteniendo la misma fotografía en la que solo cambia la fecha y algún que otro elemento de la pantalla propio de la misma tecnología del teléfono.



Objetivos

¿Qué objetivos pretendo conseguir?

- Aplicar los conocimientos adquiridos de la relación del cuerpo vivo con la materialidad y la energía que nos rodea, la relación existente entre el espacio y la acción del tiempo sobre los objetos/cuerpos.
- Conocer y relacionar el espacio íntimo y subjetivo en el que cada uno de nosotros vive pero desde el otro lado de la imagen, aplicar distintas metodologías empíricas de desarrollo de un registro que indica una etapa vivida por el cuerpo en el tiempo, utilizando el lenguaje de la forma y su volumen, de la luz y sus reflejos, tomando la condición delimitadora del cuerpo como límite, puesto que se trata de una experiencia con una disciplina reflexiva, comunicando la visión y conexión con ese *Mundus* íntimo y relativo del interior del cuerpo, como espacio potencial.
- Identificar la estructura de los espacios articulados interactuando entre sí mediante una conexión circulatoria y espacial.

Conocer, clasificar y emplear el uso de la repetición como juego con el espacio -tiempo, con la presencia. Manejando la escala humana en el proyecto. uno de los puntos clave para conseguir que el observador obtenga diversas respuestas ante la contemplación de la instalación, haciendo del propio espectador un “objeto”, donde el resultado de la producción artística se produce gracias a sensaciones y experiencias individuales. el artista pone el medio y el espectador “descubre” el resultado/objetivo.

Referentes

escultura, instalación, arquitectura, origami

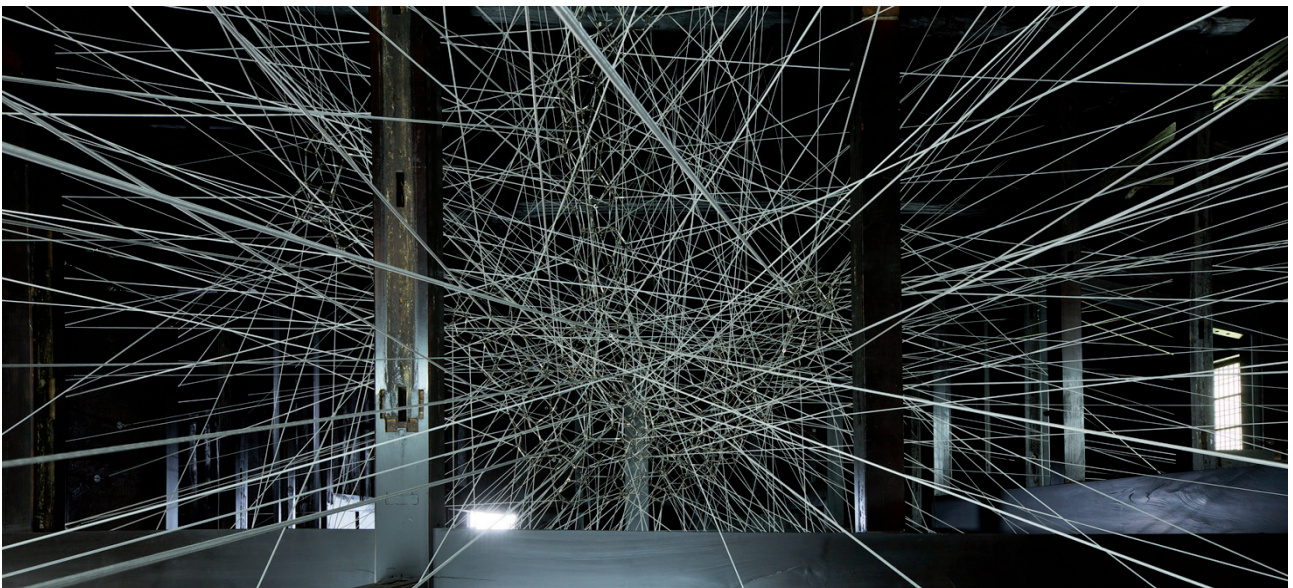
Antony Gormley. Sus obras exploran la relación del cuerpo humano con el espacio.

El espacio interior que sentimos en nuestros propios cuerpos; y el espacio exterior que sentimos a nuestro alrededor, sabiendo que sólo somos puntos en el espacio y el tiempo.



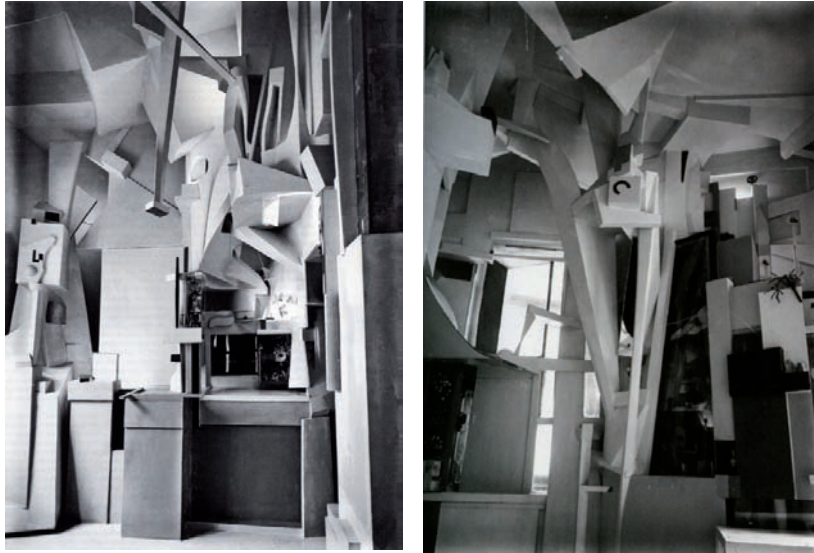
Firmament, 2008

Se centra en el cuerpo como sujeto, objeto y lugar. Al tomar el cuerpo como punto de partida explora los modos en los que nos orientamos espacialmente: cómo reaccionamos cuando nos desorientamos, cómo nos relacionamos con la arquitectura y con el entorno construido. se adentra en el espacio imaginativo y emocional de nuestros seres interiores. Las instalaciones son espectaculares y envolventes. Al espacio lo definen y articulan multitudes y figuras solitarias -cemento, acero, hierro vaciado o plomo, representativo o abstracto, real o imaginado- y vacíos donde podría haber cuerpos. al encontrar estas presencias y ausencias, se nos exige el no ser espectadores pasivos, sino a convertirnos en parte de la obra al ir caminando a su alrededor renegociando espacios.



Another singularity, 2009

Kurt Schwitters. Fue uno de los principales protagonistas del Dadá alemán. Estudió arquitectura, fue pintor ligado al impresionismo y al expresionismo evolucionando a un estilo cubo-futurista y se caracterizó por sus collages y ensamblajes realizados con materiales de deshecho denominados Merz. Sinónimo del nuevo arte multidisciplinar, libre de las convenciones artísticas tradicionales y que daría nombre a sus poemas, su revista, su teatro y sus construcciones esculto-arquitectónicas (Merzbau).

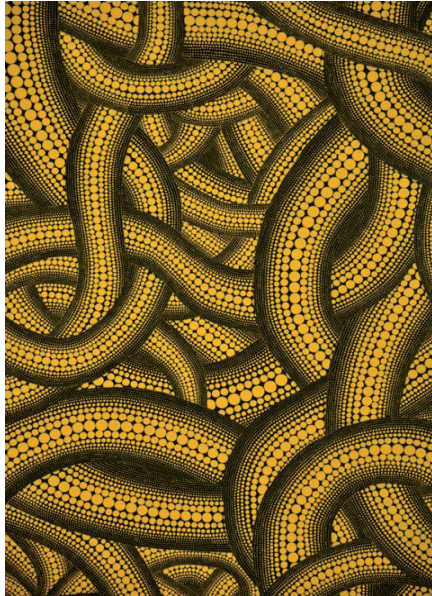


Merzbau duró toda la vida del artista y la mantuvo viva y en constante evolución hasta el 1936 que tuvo que huir de Alemania. Kurt Schwitters lo describe como “la obra de toda una vida”. La Merzbau de Hannover, fue una obra inspirada en el movimiento dadaísta, entre la arquitectura, la escultura, la pintura y el collage que consistió en la total alteración de espacios añadiendo volúmenes geométricos realizados con todo tipo de materiales y objetos de toda condición en el interior de la casa del artista a lo largo de toda su vida.

Chiaru Shiota. A través de su obra evoca aspectos biográficos, mediante temas tan presentes en su trabajo como la melancolía, las relaciones humanas, la incomunicación y la memoria que encierran los objetos que atrapa con sus hilos, conectando, todo ello, con los rituales tradicionales de la cultura japonesa construye instalaciones hechas con hilos que son una reminiscencia de las telas de araña. Los objetos incrustados en ellas o apilados unos encima de otros crean un ambiente impregnado de carga emocional y poética. Su forma de ocupar el espacio mediante redes modulares geométricas conseguidas “tejiendo” hilo y objetos cotidianos junto al uso de la luz en sus obras, además de ser lo más característico de su obra, es lo que más me interesa de su producción.



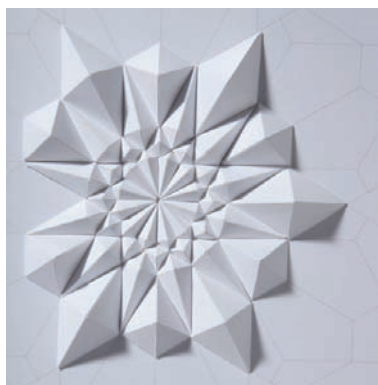
Yayoi Kusama. Desde la década de los 40 del siglo XX ha trabajado obsesivamente en el desarrollo de una extensa producción que incluye pintura, escultura, dibujo y collage, además de las instalaciones inmersivas de gran escala por las que es más conocida. Buena parte de su obra tiene una intensidad casi alucinatoria que refleja su personal visión del mundo, explora técnicas en obras sobre papel en la que varía su contenido, incluyendo formas abstractas que evocan fenómenos naturales con elementos que sugieren crecimiento y deterioro, ya sea a través de una ingente acumulación de detalles o mediante los densos patrones de lunares que se han convertido en su seña de identidad. Me interesa mucho como sus obras tienen un aire irreal en el que una obsesión interior se proyecta en el plano físico, obsesión con la que lleva al observador a dejar en suspenso la percepción del propio yo y a acompañarla en su viaje permanente en busca de la representación del infinito.



Matthew Shlian. Artista, diseñador, ingeniero del papel y profesor ha creado en su estudio una colección de obras con el papel como principal herramienta de trabajo. Con la misma paciencia y constancia de una plicatrix, así se llamaban a las plegadoras de tejido en la Antigua Roma, Matthew investiga los pliegues, aquellas líneas abstractas que interrumpen la dirección de los planos en sus juegos de luces y sombras.

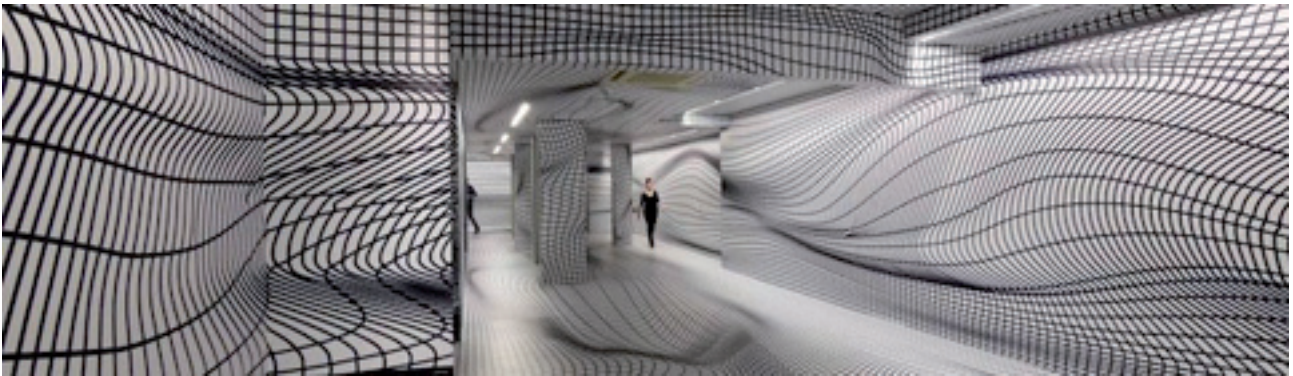
En las esculturas cinéticas “a partir de un pliegue inicial, una sola acción causa una transferencia de energía a los pliegues sucesivos y, en última instancia, se manifiesta en las composiciones y formas tridimensionales” según afirma el propio Shlian.

Se trata de trabajos que le han llevado a colaborar con otros científicos, Matthew aprovecha sus investigaciones como fuentes de inspiración artística: “empiezo con un sistema de plegado y en un momento determinado es el propio material que por sí mismo empieza a definir el resultado final.”



Los espacios virtuales de Peter Kogler. Inspirado en el cine, la arquitectura y los medios digitales, el artista austriaco Peter Kogler ha creado espacios arquitectónicos que se parecen a aquellas animaciones que aparecían como WallPapers en las antiguas versiones de Windows. No toda su obra es similar, pero algunas de sus instalaciones no dejan lugar a dudas de que uno está en un WallPaper. Los diseños de sus espacios suelen tener una base con forma de pipas que se interconectan y viajan por todo el lugar.

Kogler ha explorado y se ha versado en disciplinas como la pintura, arquitectura, escultura, video y film. Sin embargo, en 1984 empezó a usar tecnología computacional para crear sus trabajos. Parece que es en esa disciplina donde sus ideas convergieron en lo que el artista ahora hace. Su trabajo ha estado en bastantes países como Francia, Istambul, Lisboa, Alemania y otros. Aunque en las imágenes parezca estático, algunas de sus obras están en movimiento. Es en donde parte de la magia de su arte reside. Sus animaciones hacen una mimesis de las emociones de un espacio tridimensional inexistente que hace referencia a nuestra concepción virtual del mundo.



Jim Campbell. Exploded View está formada por hileras con más de mil LEDS que conforman una gran caja rectangular de carácter minimalista. Si el espectador se sitúa a media o a larga distancia puede contemplar a los pasajeros que se mueven por la Estación Central de Nueva York. Si se acerca, sólo consigue distinguir breves e inesperados tintineos lumínicos.



Artista e ingeniero electrónico americano, es uno de los pioneros en el uso de la tecnología lumínica de los LED's para desarrollar instalaciones interactivas de gran valor artístico. sus obras se basan en una combinación de la técnica del video arte y el uso de la luz, que retan al visitante y cuestionan su capacidad de percepción. en sus trabajos se cruzan el arte contemporáneo, ciencia y tecnología.

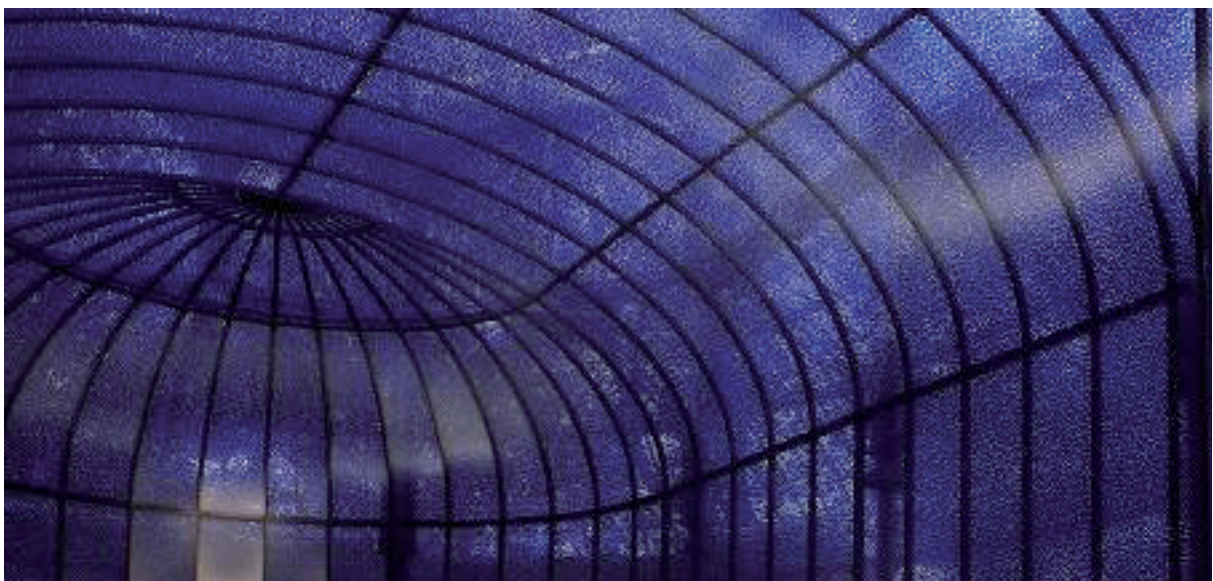
Con su trabajo Campbell llega a la manipulación del espacio y reflexiona sobre el modo en que el ser humano percibe y decodifica la información visual. es habitual que reduzca la cantidad de elementos constitutivos de las imágenes (píxeles) a un mínimo, llevándolas hasta los límites de la coherencia visual, desdibujando nuestras categorías y ordenamientos lógicos. es el principio de incertidumbre de Heisenberg (no se puede determinar, en términos de la física cuántica, simultáneamente y con precisión arbitraria, la posición y el momento lineal de un objeto dado), presente en varias de sus obras.

Campbell aprovecha el vacío textual que se origina en nuestro cerebro para explorar reacciones anímicas y sensoriales, y brindar nuevas dimensiones a los efectos cinéticos que se pueden conseguir con la manipulación de sistemas electrónicos.

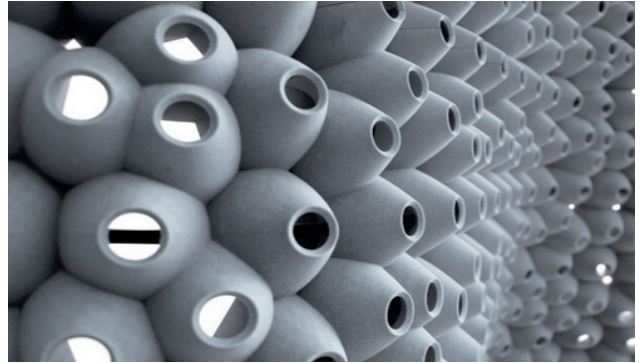
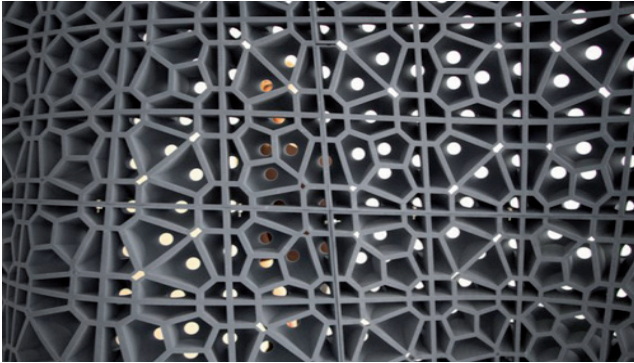
Soledad Sevilla. su exploración sobre las relaciones entre luz, materia y espacio, combinando con el rigor analítico y el orden geométrico con la búsqueda de una experiencia sensorial y orgánica, es esencialmente lo que más me interesa del trabajo de Soledad. Sus singulares obras llenas de lógica y poesía se convierten en obras fundamentales en cuanto a la investigación sobre las condiciones perceptivas de los sentidos, la presencia de lo paradójico, la evocación de lo intangible y la reflexión en torno al tiempo y al lenguaje.

Su trabajo de instalaciones, concebidos por ella como un complemento al medio pictórico, se sitúan en una frontera entre el land art, la escultura y la arquitectura, entre la visibilidad y la invisibilidad, entre vivencia personal y experiencia pública. sus estructuras abstractas son complejas pero poseen una clara dimensión orgánica que sufren procesos de transformación ya sea de forma cíclica o por influencia de agentes externos.

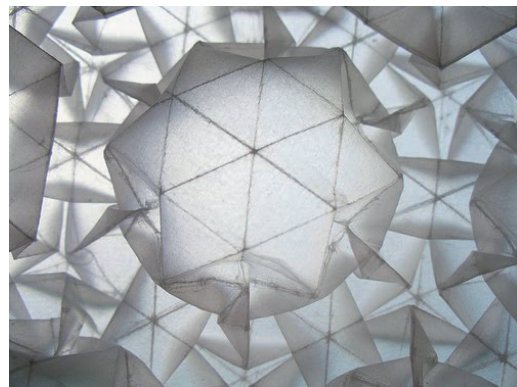
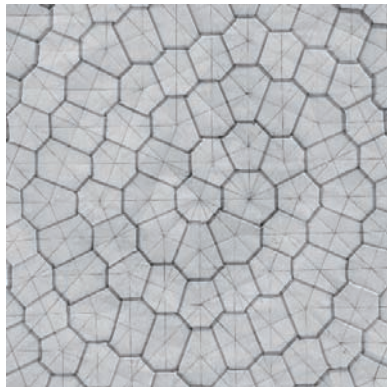
En su obra “Escrito en los cuerpos celestes”, creada para el Palacio de Cristal del Parque del Retiro de Madrid, dentro reproduce la estructura del mismo palacio con una serie de paneles de policarbonato, la imagen de un cielo nocturno en el que flotan como si fueran estrellas ordenadas aleatoriamente, diversos signos lingüísticos. Esta estructura a modo de segunda piel del edificio, lo transforma en un espacio de reflexión sobre la fragilidad del lenguaje y la necesidad de comunicar y compartir.



Ronald Rael. profesor y jefe de Departamento de Arquitectura y Bellas Artes de la Universidad de California, Berkeley. Especialidad en módulos de construcción impresos en 3D. Sus trabajos y diseños se elaboran en colaboración con el experto papirofléxico Chris Palmer especializado en origami teselado.



Chris Palmer. Teselados de origami.



Meraki

Obra final, Filosofía, forma y proceso

(a falta de poner las fotografías la semana que viene
en cuanto monte la pieza y la fotografíe)

“Meraki”

“Meraki”, es la palabra griega que significa hacer todo con el alma y la creatividad.

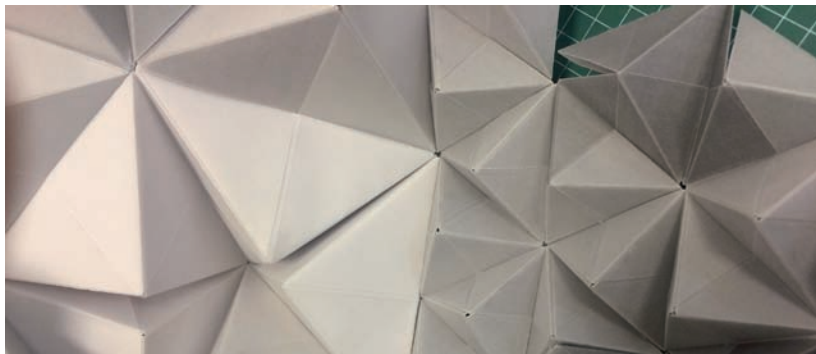
Se trata de una instalación colgante realizada con módulos de papel con la que se pretende identificar el “Mundus” o universo interior que cada uno llevamos dentro, el universo que aparece cuando cerramos los ojos, hacer física la experiencia de entrar en el espacio privado de cada uno.

Tras este periodo de investigación en el máster y los hallazgos encontrados durante el proceso, el desarrollo conceptual de esta pieza, y en relación con la idea base del proyecto, parte de la dificultad que supone padecer ftofobia. Esta situación me lleva a estar durante largos periodos de tiempo con los ojos cerrados, cosa que me hace establecer una relación diferente con el espacio que habito y con las personas que me relaciono a diario. Como quedó explicado anteriormente, al estar a oscuras, el tiempo y el espacio se transforman, el espacio se convierte en infinito y el tiempo se dilata dentro de ese espacio. cuando llevas tiempo en esa “oscuridad relativa” se empiezan a ver puntos de luz (fosfenos) que de alguna manera son los organizadores de este espacio en concreto, organizadores del universo interior y personal en que cada uno de nosotros es el creador. para llevar a cabo esta pieza continuo con la utilización de los módulos de origami, módulos que reconozco o identifico con las mónadas de Leibniz, siendo estas los átomos organizadores de ese nuevo Mundus.

Filosofía. Leibniz y las mónadas.

Llegué hasta el libro *El pliegue, Leibniz y el Barroco* de G. Deleuze gracias a las recomendaciones de Joaquín Ivars y Carlos Miranda, siendo este un gran descubrimiento. La filosofía de Leibniz y el análisis que hace Deleuze sobre su pensamiento, he podido desarrollar la idea inicial de crear un espacio-universo a modo de superficie que podría recordar una piel, una superficie de carácter orgánico realizada por medio de módulos/mónadas geométricas. Así pues, y según Leibniz, la mónada no es más que una sustancia simple, que forma parte de los compuestos; simple, es decir sin partes. De ahí la relación que establezco entre los módulos de origami, simples e indivisibles que forman parte de la sustancia, superficie que tomo como el origen de un universo personal.

Leibniz para explicar las leyes naturales, encuentra escasa la simple sustancia de Descartes, que crea una separación entre la sustancia y el pensamiento. Los átomos materiales no son suficientes tampoco porque toda porción de materia es infinitamente divisible. Los átomos deben ser inmateriales, pues la mónada es un átomo formal, un punto que se desplaza, no es algo material y estático.

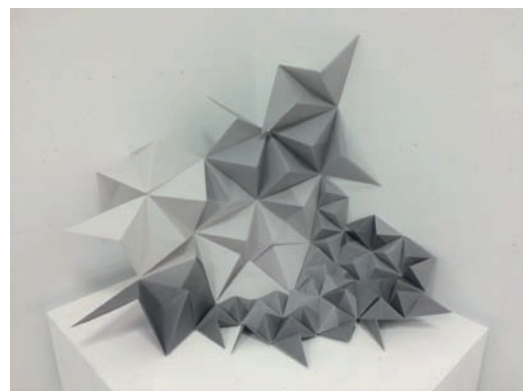


Cuando Leibniz habla de cuerpo o de materia, yo hablo de módulos y de papel que son los que organizan la materia creadora en este proyecto, aunque Leibniz no acepte la existencia de nada material en el sentido de Descartes. para él la materia es una simple acumulación de partes formada por una colección de mónadas regidas por una mónada central o Dios, en el caso de esta instalación la acumulación de partes se traduce en la composición realizada con los módulos que se identifica con lo que leibniz llama un universo subjetivo e increado, como el universo que se crea dentro de esa oscuridad relativa que todos llevamos dentro y se hace latente cuando cerramos los ojos o estamos a oscuras. Como la mónada dice inextensión, el cuerpo o materia es extenso de modo puramente fenoménico. Es decir, la extensión es la manera que la mónada tiene de representarse las sustancias compuestas. Él mismo explica el uso de estos términos que podrían parecer equivocados: *“Más así como el alma no debe emplearse para dar razón del detalle de la economía del cuerpo animal, así también pensé que no debían emplearse esas formas para explicar los problemas particulares de la naturaleza, si bien son necesarias para el establecimiento de verdaderos principios generales.”*¹

Forma y Proceso de montaje

Instalación de plano “informe” a modo de superficie como si de una piel se tratara para ver en horizontal y desde arriba en este caso, pues la pieza es muy versatil y se podría colocar de diferentes maneras sobre diferentes superficies. Composición a modo de estratos donde la superficie tensa, llevada hasta el extremo encierra una composición estratificada por la composición y su estructura. Su complejidad reside tanto en el método de construcción -módulos de papel- ensamblados a modo de red infinita. con este material se compone un superficie diversificada por el juego de luces y sombras, la combinación tonal, líneas rectas y curvas, superposiciones y vacíos que encierran una absorbente complejidad visual.

Esta obra se puede interpretar como un puente entre la escultura, la arquitectura y la instalación, una extensión de imagen orgánica compuesta por formas geométricas en una superficie ilimitada, sólo definida por el espacio que la circunda, una superficie versátil en cuanto a su colocación que como diría Eva Hesse de su obra *Repetición 19, III*, “No pido que la pieza sea movida ni cambiada, solo digo que podría ser movida o cambiada”. Se trata de una pieza simultáneamente reiterativa e irregular. Aparte de modular de forma especial la luz, el papel vegetal parece a la vez blando y duro, contribuyendo al carácter paradójico de la sutil composición cuya composición, sea cual sea, siempre es aleatoria y coherente.



1. Monadología. alhambra, 1986.

Proyecto expositivo

Espacio completamente blanco a oscuras donde se suspende la superficie conseguida a modo de piel o universo en expansión. esta instalación compuesta por dos superficies colgantes a diferentes alturas respecto al suelo son retroiluminadas por la base con lo que se consigue un efecto lumínico que hace parecer que las superficies “leviten” dentro de ese espacio interno de cada uno.

Para su colocación, y al ser de medidas variables adaptables al espacio disponible se necesitan puntos de apoyo para poder colgarla y algún punto eléctrico donde conectar el sistema de iluminación. Por lo demás, sólo se necesita un espacio completamente blanco y a oscuras.

Mi propuesta expositiva no necesita de muchos materiales para el montaje, la dificultad está más en el transporte que en el montaje de la pieza. la necesidad de los materiales es muy simple:

- Espacio en blanco de unos 3x3 m como mínimo.
- · Unos 5 puntos de luz por metro cuadrado.
- Hilo de pesacar o de nylon.
- Puntos de anclaje para poder suspender la superficie cada 50 cm. aprox.

Conclusiones

Creo que el arte no trata sobre objetos que poseer por su alto valor económico, sino más bien se trata de confirmar nuestra experiencia vital en el aquí y ahora.

7 cajas de 250 hojas de papel vegetal en formato A3 = 1.750 hojas, de las cuales obtengo 590 piezas cuadradas de 25x25 cm, 4.660 de 12,5x12,5 cm. y 10.000 de 6,25x6,25 cm., más unas 3,800 de otras medidas dentro de un mismo formato cuadrado que forman parte de una serie de obras satélite” que de alguna manera flotan alrededor de la obra final presentada y que ayudan a su contextualización. 2.545 piezas de 42x4 cm. y otras 2.545 de 25x4 cm. en formato rectangular. Para lograr conseguir esta cantidad de módulos he tendido que realizar 20.920 cortes y 180.570 pliegues hechos a mano, obteniendo un total de 42.280 módulos “sonobe” y otros 5.090 formatos rectangulares con los que trabajar. 250 ratos de relajación absoluta, 325 de nervios, 421 de relaciones y conversaciones, 75 momentos enseñando la técnica, 1.239 de satisfacción personal, 18 agobios o malos ratos, 754 de aprendizaje con mis compañeros y una indefinible cantidad de momentos especiales, solo para mí en los que detenerme en el tiempo, dedicar a mi actividad toda mi atención evadiéndome del tiempo común a los demás donde he aprendido, he evolucionado y he compartido grandes momentos con parte de mis compañeros.

“Quien intenta vivir con más rapidez, también acaba muriendo más rápido. La experiencia de la duración, y no el número de vivencias, hace que una vida sea plena. Una sucesión veloz de acontecimientos no da lugar a ninguna duración. La satisfacción y el sentido no se dejan fundamentar en un cuerpo teórico. Una vida a toda velocidad, sin perdurabilidad y lentitud, marcada por vivencias fugaces, repentinas y pasajeras, por más alta que sea la “cuota de vivencias”, seguirá siendo una vida corta.”

Byung-Chul Han. *El aroma del tiempo*. 2015

Bibliografía

- BACHELARD, G., *La poética del Espacio*. S.L. Fondo de Cultura Económica de España, 1975
ISBN: 978-981609238
- BEGER, J. *Unos pasos hacia una teoría de lo visible*. Barcelona, Ardora, 1997.
ISBN: 8488020082, 9788488020086
- BYUNG-CHUL HAN, *El aroma del tiempo. Un ensayo filosófico sobre el arte de demorarse*.
Barcelona, Herder Editorial S.L. 2015
ISBN: 978-84-254-3392-4
- BYUNG-CHUL HAN, *La Sociedad del Silencio*. Barcelona, Herder Editorial S.L. 2012
ISBN: 8425428688, 9788425428685
- CAMPBELL, J., *Tiempo estático: 20 años de arte electrónico*. Espacio Fundación Telefónica, 2011
ISBN: 9872328161 – 9789872328160
- CORTAZAR, J., *La vuelta al día en 80 mundos*. Barcelona, RM Verlag, 2010.
ISBN: 9788492480166
- DEBORD, G., *La sociedad del espectáculo*. Buenos Aries, La marca editora, 2008.
ISBN: 9508891769 - 9789508891761
- DELEUZE, G., *El pliegue, Leibniz y el Barroco*. Barcelona, Paidós, Espasa Libros, S.L.U. 2015
ISBN: 978-84-750-9556-1
- DU SAUTOY, M., *Simetría. Un viaje por los patrones de la naturaleza*. Barcelona, ACANTILADO,
2009
ISBN: 978-84-92649-17-4
- GIACOMETTI, A., *Escritos. La fenología de la percepción*. Madrid, Editorial Síntesis, 2009.
ISBN: 8497566610 - 9788497566612
- GUASCH, ANA M., *El arte último del S. XX: del postminimalismo a lo multicultural*. Madrid, Alianza
Editorial, 2000
ISBN: 9788420644455
- JACKSON. P., *Técnicas de plegado para diseñadores y arquitectos*. Barcelona, Promopress, 2011.
ISBN-13: 978-84-92810-21-5
- JACKSON, P., *Estructuras de Packaging: diseño de cajas y formas tridimensionales*. Barcelona,
Promopress, 2012.
ISBN: 8492810300 – 9788492810307
- JACKSON, P., *Técnicas de corte y plegado para diseñadores*. Barcelona, Promopress, 2013
ISBN: 8492810815 - 9788492810819
- JACKSON, P., *El gran libro del plegado. Técnicas de plegado para diseñadores y arquitectos*.
Barcelona, Promopress, 2015.
ISBN: 9788415967613

- KAFKA, F., *La Metamorfosis*. Madrid, Alianza Editorial, 1980.
ISBN: 8420610046 - 9788420610047
- KASAHARA, K. y TAKAHAMA, T., *Papiroflexia, Origami para el experto*. Madrid, Grupo Edaf, 2012.
ISBN: 9788441406865
- KISHIDA, M., *Encyclopedia of Paper-Folding Designs*. Editada por Maya Kishida, 2001
ISBN: 4894441594 - 9784894441590
- KUNIHICO, K. y GRAY, A., *La magia del Origami*. Madrid, Grupo Edaf, 2006.
ISBN: 9788441411418
- LARRAÑAGA, J. *Instalaciones*. Editorial Nerea, 2001
ISBN: 8489569525 – 9788489569522
- LEIBNIZ von, G.W.F., *Monadología: Principios de filosofía*. Madrid, Editorial Biblioteca Nueva, 2001
ISBN: 1530291798, 9781530291793
- MADERUELO, J., *La idea del Espacio en la Arquitectura y el Arte Contemporáneo 1960-1989*.
Madrid, Ediciones Akal, S.A. 2008
ISBN: 978-84-460-1261-0
- MARCHAN FIZ, S., *Del arte objetual al arte de concepto*. Madrid, Ediciones Akal, S.A. 2009.
ISBN: 978-84-7600-105-9
- POPPER, F., *Arte, acción y participación*. El artista y la creatividad de hoy. Madrid, Ediciones Akal,
S.A. 1989.
ISBN: 84-7600-367-6
- PUELLES, L., *Mirar al que mira: Teoría estética y sujeto espectador*. Madrid, Abada Editores, 2011.
ISBN: 9788496775992
- SHARP, J. y RUTZKY, J., *D-Forms: Surprising New 3-D Forms from Flat Curved Shapes*. UK, Tarquin
Publications, 2008.
ISBN: 1899618872 - 9781899618873
- SHARR, A., *La cabaña de Heidegger, un espacio para pensar*. Barcelona, ED. Gustavo Gili, 2008.
ISBN: 978-84-252-2204-7
- VV.AA. *El arte del plegado (en papel)*. Barcelona, Promopress 2012
ISBN: 9788492810703

- VV.AA. *Construir, habitar, pensar: perspectivas del arte y la arquitectura contemporánea: IVAM Institut Valencià d'Art Modern, 13 de mayo – 6 de julio de 2008 / [comisario de la exposición y editor, Fernando Castro Florz].* Valencia: IVAM 2008.
ISBN: 8448249445, 9788448249441
- WAGENSBERG, J., *La rebelión de las formas: O cómo perseverar cuando la incertidumbre aprieta.* Barcelona, Tusquets Editores, 2004.
ISBN: 8483109751, 9788483109755